

## **PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN REALISTIK DAN MENYENANGKAN BAGI GURU SDN BALEREJO, KECAMATAN KAWEDANAN, KABUPATEN MAGETAN**

**Reza Kusuma Setyansah**  
**Heru Galang Ardi Reda Madani**  
**Zahra Ramadhani**  
**Wahyu Kusuma**

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Madiun  
Program Studi Teknik Informatika, FT, Universitas PGRI Madiun  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun  
Jl. Setia Budi No. 85 Kota Madiun, Jawa Timur, Indonesia

[reza.mathedu@unipma.ac.id](mailto:reza.mathedu@unipma.ac.id)  
[herugalangardirm@gmail.com](mailto:herugalangardirm@gmail.com)  
[zahraadamammarangga@gmail.com](mailto:zahraadamammarangga@gmail.com)  
[kusumawahyu173@gmail.com](mailto:kusumawahyu173@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Media pembelajaran merupakan perantara bagi para guru untuk mengembangkan kreativitas dalam materi pembelajaran yang realistis dan menyenangkan. Berpandangan sisi dari guru harus mampu memilah dan memilih media pembelajaran yang cocok dan cocok dalam tujuan pembelajaran. Adapun pemilihan media pembelajaran sebelum dipergunakan harus memenuhi kriteria yang diperhatikan guru sehingga pemilihan tepat sasaran kepada siswa dan mampu menyampaikan pembelajaran secara baik dan berhasil memberikan pemahaman sehingga menghasilkan prestasi belajar yang unggul di sekolah. Adapun media Pembelajaran yang dibuat berjumlah tiga yaitu ular tangga pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran matematika, monopoli pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran tematik, dan yang terakhir adalah peredaran darah yang digunakan untuk mata pelajaran IPA. Pelaksanaan metode kegiatan ini ialah wawancara dan diskusi bersama dengan para guru pada tahap perencanaan dan sosialisasi. Adanya media pembelajaran siswa bisa melihat, melakukan dan merasakan pelajaran sebagaimana media yang digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci:** Pendampingan; Media Pembelajaran; Realistik; Sekolah Dasar.

diterima	2023-02-21	direview	2023-03-05	diterbitkan	2022-03-23
----------	------------	----------	------------	-------------	------------

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran peran pengajar merupakan peran sentral dimana kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar melalui metode ceramah. (Wirabumi, 2020). Berdasarkan pengamatan awal dalam pembelajaran di sekolah balerejo siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Pembelajaran secara realistik yang berdasarkan orientasi kehidupan sehari-hari. (Ananda, 2018) Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Menurut (Humaidi & Sain, 2020) bahwa kunci utama dalam keberhasilan keefektifan pembelajaran adalah kreativitas guru.

Peningkatan kualitas guru dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, mampu memperkaya konten materi dan meningkatkan kemampuan kualitas siswa. (Riskiawan et al., 2016). Media pembelajaran merupakan bentuk katalis dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. (Nur'aini et al., 2017) Pemilihan media, kriteria media dan prinsip media sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. (Rifai, 2017). Berpandangan sisi dari guru harus mampu memilah dan memilih media pembelajaran yang cocok dan cocok dalam tujuan pembelajaran. Adapun pemilihan media pembelajaran sebelum dipergunakan harus memenuhi kriteria yang diperhatikan guru sehingga pemilihan tepat sasaran kepada siswa dan mampu menyampaikan pembelajaran secara baik dan berhasil memberikan pemahaman sehingga

menghasilkan prestasi belajar yang unggul di sekolah.

Media pembelajaran memiliki fungsi dalam proses pembelajaran salah satunya dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga memotivasi siswa untuk meningkatkan proses belajarnya. Proses pembelajaran rata-rata menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk mengatasi kebosanan belajar siswa, maka pembuatan media pembelajaran dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Dalam kegiatan tersebut siswa tidak hanya diberi ruang untuk mendengarkan guru menjelaskan materi dan menjawab soal-soal latihan dari buku. Oleh karena itu mahasiswa KKN-T Kelompok 1 Unipma yang ditempatkan di desa Balerejo, Kawedanan Magetan berinisiatif melakukan pendampingan media pembelajaran bagi guru SDN Balerejo. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa SDN Balerejo. Adapun tiga kegiatan dalam proses pendampingan media pembelajaran media pembelajaran bagi guru yaitu sosialisasi media pembelajaran, penyiapan media pembelajaran, penggunaan media pembelajaran. Dalam kegiatan tersebut mahasiswa didampingi oleh dosen pembimbing.

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem, hal yang perlu dicermati selain media pembelajaran adalah RPP. (Anggraeni & Akbar, 2018) RPP bermuatan rencana aktivitas atau kegiatan dalam pembelajaran yang berisikan sejumlah komponen yang saling berhubungan satu sama lainnya dalam rangka mencapai

tujuan. Beberapa komponen dimaksud meliputi: (1) tujuan, (2) bahan/materi ajar, (3) metode, (4) alat/media dan, (5) evaluasi. Karena pembelajaran merupakan suatu system maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Salah satunya adalah media pembelajaran.

Proses pembelajaran secara metode ceramah cenderung membosankan, kaku dan tidak menarik. Hal ini kebanyakan dipilih oleh para guru karena kepraktisan dalam Metode ceramah adalah pengajaran yang memiliki efisiensi waktu dan penggunaan. (Mahesti & Koeswanti, 2021) maka dibutuhkan pembuatan media pembelajaran dilakukan untuk mengatasi hal tersebut. Oleh karena itu mahasiswa KKN-T Kelompok 1 UNIPMA berinisiatif melakukan pendampingan media pembelajaran bagi guru SD Balerejo.

## PEMBAHASAN

Adapun media Pembelajaran yang dibuat berjumlah tiga yaitu ular tangga pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran matematika, monopoli pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran tematik, dan yang terakhir adalah peredaran darah yang digunakan untuk mata pelajaran IPA. Ular tangga pembelajaran dibuat secara instans dengan mendesign gambar melalui canva dan dicetak dengan berukuran 1 meter x 1 meter. Sedangkan monopoli pembelajaran peredaran darah dibuat secara manual. Masing masing media pembelajaran tersebut memiliki manfaat dan tujuan yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru dapat membuat media pembelajaran lainnya sesuai dengan kebutuhan siswa. Sesuai dari hasil

pengabdian dari (Kumala et al., 2020) bahwa melalui media pembejaraan ular tangga siswa mampu bersosialisasi serta meningkatkan pemahaman.

Melalui ketiga media pembelajaran tersebut, metode pengajaran akan lebih variatif serta memudahkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain menguji sisi kognitif siswa, untuk menggunakan media yang didemonstrasikan oleh dosen pembimbing KKN-T oleh Reza Kusuma S, S.Pd, M.Pd. ini juga melatih ranah afektif siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Dengan membiasakan menggunakan media pembelajaran dipastikan anak didik dapat mengalami kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan mengalami kemajuan yang cukup signifikan.

Media pembelajaran ini diserahkan kepada SDN Balerejo seraya menutup pendampingan pembelajaran dari Kelompok KKN Desa Balerejo. Selain menjadi sarana belajar bagi siswa, media tersebut menjadi kenang-kenangan yang diberikan kelompok KKN Tematik Desa Balerejo yang telah diberikan tempat belajar mentransfer ilmunya pada siswa SD.

Kegiatan program kerja unggulan pendampingan media pembelajaran bagi guru SD Balerejo dilakukan di SD Balerejo. Peserta pendampingan media pembelajaran ini ada guru dengan jumlah 11 orang. Kegiatan pendampingan media pembelajaran terbagi menjadi tiga yaitu sosialisasi media pembelajaran, penyiapan dan pelatihan media pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran.

Kegiatan yang pertama dilakukan adalah melakukan sosialisasi media pembelajaran dan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023, hari rabu. Sosialisasi ini bertujuan agar guru dapat

memahami media pembelajaran dimuali dari jenis – jenis media, cara membuat media pembelajaran, dan penerapan media pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya adalah menyiapkan dan pelatihan media pembelajaran. Dimana pada kegiatan ini mahasiswa KKN memperkenalkan beberapa media dan membuat media pembelajaran. Adapun tiga media pembelajaran yang telah dibuat oleh mahasiswa yaitu ular tangga pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran matematika, monopoli pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran tematik, dan peredaran darah yang digunakan untuk mata pelajaran ipa. Kegiatan ini didampingi oleh dosen pembimbing lapangan. Mahasiswa memprekanalakan cara membuat, dan cara menggunakan media pembelajaran tersebut.

Kegiatan akhir dalam pendampingan media pembelajaran bagi guru SD Balerejo yaitu penerapan media pembelajar. Mahasiswa menerapkan ketiga media pembelajaran tersebut sesuai dengan kelas dan materi yang dibuat pada media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ular tangga pembelajaran diterapkan pada kelas 3, monopoli pembelajaran diterapkan pada kelas 4, peredaran darah diterapkan pada kelas 5.

Ketercapaian dalam kegiatan ini adalah guru mampu membuat media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa yakni kelas, dan materi. Guru dapat menggunakan media pembelajaran tersebut dan siswa mudah memahami materi yang dijelaskan. Diharapkan dengan adanya pendampingan media pembelajaran bagi guru SD Balerejo dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menambah kreatifitas

guru dalam pembuatan media pembelajaran.

Sebagai bentuk upaya yang dilakukan tim pengabdian masyarakat merupakan bentuk program unggulan dalam tematik Pendidikan sebagai dukungan masyarakat dalam implementasi Pendidikan generasi muda di desa Balerejo

Kegiatan program kerja Unggulan ini berlangsung selama 3 minggu dengan pembagian minggu pertama persiapan sosialisasi media pembelajaran bagi guru SD Balerejo, dan sosialisasi media pembelajaran. Minggu kedua persiapan alat dan bahan pelatihan media pembelajaran dan pelatihan media pembelajaran. Minggu ketiga penerapan media pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan diantaranya:

Tabel 1. Petunjuk pelaksanaan kegiatan di SD Balerejo

No.	Kegiatan	Uraian
1.	Tahap Perencanaan dan Persiapan Sosialisasi Media Pembelajaran	Penyusunan kegiatan dan sosialisai penyampaian kegiatan dan observasi media pembelajaran yang pernah dipergunakan
2.	Tahap Sosialisasi Media Pembelajaran	Membuat dan mempersiapkan media pembelajaran dari bahan bahan sederhana secara mandiri.
3.	Tahap Persiapan Pelatihan Media Pembelajaran	Membuat dan melaksanakan uji coba produk
4.	Tahap Penyiapan dan Pelatihan	Membuat dan melakukan media pembelajaran dan mengevaluasi



No.	Kegiatan	Uraian
	Media Pembelajaran	kekurangan didampingi oleh dosen.
5.	Tahap Penggunaan Media Pembelajaran	Mengimplementasikan media pembelajaran di sekolah

Tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah pelaksanaan perencanaan dan persiapan sosialisasi media pembelajaran. Adapun bentuk dokumentasi dalam setiap pelaksanaan kegiatan dirincikan sebagai berikut:



**Gambar 1.**

Sosialisasi Kegiatan

(Foto; Dokumentasi, Tim Abdimas KKNT-01 UNIPMA, 2023)

Gambar 1. yaitu proses sosialisasi kepada para guru pengajar di SD Balerejo dan para mahasiswa KKN-T Kelompok 1 UNIPMA. Adapun pada tahap awal ini menjadi bentuk observasi awal bagi mahasiswa untuk menentukan kriteria yang cocok untuk diterapkan di sekolah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan diterapkan oleh para guru.

Hal ini diterapkan pada minggu pertama pada pelaksanaan KKN-T UNIPMA pada saat keterlaksanaan kegiatan yang dihadiri oleh 11 guru SD Balerejo.



**Gambar 2.**

Sosialisasi Media Pembelajaran

(Foto; Dokumentasi, Tim Abdimas KKNT-01 UNIPMA, 2023)

Gambar 2. yaitu proses kegiatan sosialisasi yang dilaksanakan oleh mahasiswa, guru dan dosen pembimbing lapangan. Pada tahapan ini mahasiswa, guru dan DPL berkolaborasi menyusun dan menentukan pembuatan media pembelajaran.



**Gambar 3.**

Pembuatan dan Pelaksanaan Uji Coba Produk

(Foto; Dokumentasi, Tim Abdimas KKNT-01 UNIPMA, 2023)

Gambar 3. adalah tahapan ini mahasiswa, guru dan DPL melaksanakan tahap uji coba serta mengevaluasi media pembelajaran yang kan dipergunakan pada kelas pembelajaran. Pada bagian ini, masukan lebih mengacu norma kepatutan dalam pembelajaran yang mana tidak diperkenankan menggunakan dadu sebagai

alat undian dalam permainan. Adapun hal tersebut berindikasi sebagai stimulus perjudian dan bersifat negatif dalam pembelajaran. Adapun alternatif pergantian dari pengundian dengan dadu digantikan dengan kartu warna warni berisikan angka 1 sampai dengan 6.



**Gambar 4.**

Penyiapan dan Pelatihan Media Pembelajaran  
(Foto; Dokumentasi, Tim Abdimas KKNT-01  
UNIPMA, 2023)

Gambar 4. adalah persiapan penggunaan media pembelajaran yang diperagakan oleh mahasiswa dan diikuti oleh para guru serta dilaksanakan secara bergantian.

Adapun tahapan pada alat peraga pernafasan terlihat antusias para guru dalam memperagakan, hal ini dipicu dari para guru melakukan ujicoba secara langsung.



**Gambar 5.**



**Gambar 6.**

Penggunaan Media Pembelajaran  
(Foto; Dokumentasi, Tim Abdimas KKNT-01  
UNIPMA, 2023)

Gambar 5 dan 6. adalah tahapan akhir dalam kegiatan ini, media pembelajaran diterapkan secara bersama-sama dengan para siswa didampingi oleh mahasiswa serta guru.

Adanya media pembelajaran siswa bisa melihat, melakukan dan merasakan pelajaran sebagaimana media yang digunakan dalam pembelajaran. Media dapat menjadi penjelas dalam pembelajaran yang bersifat abstrak. Adapun kegiatan yang dilaksanakan pendampingan media pembelajaran bagi guru SDN Balerejo Menurut (Multahada, 2022) media pembelajaran yang bergambar mampu membuat siswa menjadi lebih baik dan lebih memahami.

## SIMPULAN

Dalam memilih media pembelajaran hendaknya memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan menghindari hambatan-hambatan yang mungkin muncul dalam proses pembelajaran. Supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal maka hendaknya belajar harus memanfaatkan semua indera yang ada pada diri siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili

guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Guru perlu menciptakan/merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi, tujuan pembelajaran, dan metode yang digunakan sehingga dapat bermanfaat bagi siswa. Pengoptimalan seluruh indra siswa terhadap media sehingga manfaat yang diinginkan dapat tercapai. Oleh karena itu, Guru sebagai penyampai pesan haruslah secara teliti dan cermat memperhitungkan karakteristik yang dimiliki oleh setiap isi pesan yang ingin disampaikan. Tetapi tidak semua bisa disampaikan melalui media pembelajaran tanpa kehadiran guru. Peran guru tetap penting sebagai pembimbing, motivator, fasilitator dalam klarifikasi pesan dalam media dan terutama dalam pengembangan sikap dan nilai siswa

#### KEPUSTAKAAN

- Ananda, R. (2018). PENERAPAN PENDEKATAN REALISTICS MATHEMATICS EDUCATION (RME) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). KESESUAIAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DAN PROSES PEMBELAJARAN. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2). <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12197>
- Humaidi, H., & Sain, M. (2020). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Proses Pembelajaran. *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 146–160. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.238>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & ... (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1(1), 44–47. <http://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 30. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i1.33586>
- Multahada, A. (2022). Program Pelatihan Guru Dalam Pembuatan Dan Implementasi Media Cerita Bergambar Pada Anak Usia Dini Di Pusat Kerja Guru ( Pkg ). *JPKM : Urnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 24–30.
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F. H., & Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra. *Matematika*, 16(2). <https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>
- Rifai, M. H. (2017). Pemilihan Media Dalam Pembelajaran Geografi. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 125–136. <http://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/41>
- Riskiawan, H. Y., Sarwo Setyohadi, D. P., & Arifianto, A. S. (2016). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas dan



Kreativitas Guru SMA. *J-Dinamika :  
Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 48–  
52. [https://doi.org/10.25047/j-  
dinamika.v1i1.134](https://doi.org/10.25047/j-dinamika.v1i1.134)

Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran  
Ceramah. *Annual Conference on Islamic  
Education and Thought*, 1(1), 111.